Tang Garden

· Introducción ·

La dinastía Tang (618-907) está considerada como la primera edad de oro de la jardinería clásica en China. El emperador Xuanzong construyó un magnífico jardín imperial, el Jardín del Majestuoso Lago Clear, cerca de Xi'an. Allí se instaló y vivió con su famosa concubina Yang Guifei.

· Resumen del juego ·

En Tang Garden, los jugadores se convierten en ingenieros a los que se les ha encomendado la misión de construir un jardín que consiga el equilibrio perfecto entre agua, piedra y espacios verdes. Para ello tendrán que decorarlo con templetes, puentes, distintos tipos de vegetación y también animales, como pájaros y carpas. Durante su construcción, múltiples personajes visitarán el jardín para comprobar cómo se colocan los diferentes elementos y admirar a la vez el paisaje circundante.

Autores del Juego: Francesco Testini y Pierluca Zizzi
Ilustrador: Mateusz Mizak
Editorial: ThunderGryph Games
Jefe de Producción y Dirección Artística: Gonzalo Aguirre Bisi
Control de Calidad y Revisión del Juego: Pierpaolo Paoletti
Revisión de las Reglas: Keith Matejka
Diseño Gráfico: Daniel Tosco y Gui Gandalf
Mockups: Erick Tosco
Diseño del Templete y del Puente: Game Trayz
Gracias por su Ayuda a: José Ortega, Cristina Bisi y Luis González
Página Web: www.thundergryph.com

Edición en Español: Tcg Factory
Página Web: www.tcgfactory.com
Traducción al español: Rubén Asensio

· Componentes ·

1 Reglamento

1 Tablero del Jardín

1 Loseta de Inicio de Doble Cara

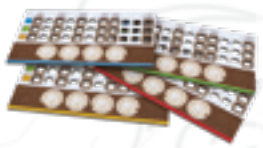
60 Losetas de Jardín

54 Cartas de Decoración

60 Monedas

16 Fichas de Lámpara

4 Losetas de Lámpara para el Modo Solitario


4 Tableros de Jugador

12 Cartas de Personaje

12 Miniaturas de Personaje

8 Losetas de Paisaje Grande

12 Losetas de Paisaje Pequeño

8 Fichas de Paisaje Grande

8 Fichas de Paisaje Pequeño

36 Piezas Decorativas

12 Cubos

4 Fichas de Personaje

1 Ficha de Ingeniero (Ficha del Jugador Inicial)

· Preparación de la partida ·

1. Sitúa el tablero del jardín en el centro de la mesa.

2. Coloca la loseta de inicio en el centro del tablero del jardín con cualquiera de sus caras bocarriba. Puedes orientarla como prefieras.

3. Separa las losetas de jardín según las cuatro ilustraciones de sus traseras, crea otras tantas pilas (cuatro) y baraja cada una de ellas. Colócalas bocabajo en las zonas designadas para ellas en las esquinas del tablero del jardín. Dale la vuelta a la primera loseta de cada pila.

4. Baraja las 54 cartas de decoración y colócalas bocabajo en un mazo cerca del tablero del jardín.

5. Sitúa las 36 piezas decorativas junto al tablero del jardín.

6. Reparte a cada jugador tres cubos y un tablero de jugador según el color que elija cada uno. Los cubos se sitúan en el espacio inicial de cada marcador. Reparte a cada jugador cuatro fichas de lámpara, una de cada tipo (que se corresponden con cada una de las cuatro habilidades). Cada jugador las coloca en las zonas correspondientes de su tablero personal.

7. Localiza las seis cartas de personaje inicial; las reconocerás por el icono cuadrado que llevan impreso a color en la esquina superior derecha. Barájalas y reparte al azar una a cada jugador. Los jugadores las colocan bocarriba delante de ellos y sitúan encima la miniatura del personaje correspondiente. Esta configuración sirve para recordar que la habilidad de ese personaje está activa. Todos los jugadores hacen avanzar un espacio en su tablero personal el cubo cuyo tipo muestre la esquina superior derecha de su carta de personaje inicial. Toma el resto de cartas de personaje, barájalas y colócalas bocabajo para formar el mazo de personajes.

7.1 Revela los dos primeros personajes del mazo de personajes.

7.2 Coloca junto al tablero todas las miniaturas de personaje que no se usen.

8. Baraja por separado las doce losetas de paisaje pequeño y las ocho losetas de paisaje grande. Colócalas junto al tablero del jardín, bocarriba y formando dos montones. Inserta las cuatro primeras losetas de paisaje pequeño en cada uno de los cuatro espacios de inicio del tablero (marcados con un 8.1 en la ilustración de abajo). Después toma la primera loseta de cada montón y colócala junto a su propia pila. De esta manera habrán quedado a la vista dos losetas de paisaje pequeñas y otras dos grandes.

9. Coloca las 16 fichas de paisaje (grande y pequeño) en el tablero de jardín formando un diamante, tal y como muestra el diagrama de abajo a la izquierda.

9.1 *Excepción: En partidas a 2 jugadores, colócalas tal y como muestra el diagrama alternativo de abajo a la derecha.*

10. El jugador que haya visitado China más recientemente empieza a jugar y toma la ficha del ingeniero. Si nadie ha estado nunca en China, elige al jugador inicial al azar.

· Cómo se Juega ·

Comenzando con el jugador inicial y siguiendo en sentido horario, los jugadores van tomando turnos alternos. En tu turno tienes que realizar una acción principal obligatoria (a elegir entre dos) y puedes, además, hacer hasta tres acciones opcionales:

- **Acción Principal** *(obligatoria):*
  - **Construir el Jardín,**

    o
  - **Colocar Decoración.**
- **Influir a un Personaje** *(opcional):*

Después de la acción principal, puedes influir a un personaje si has alcanzado en tu tablero personal el nivel requerido para hacerlo.

- **Usar una Lámpara** *(opcional):*

Una vez por turno y de forma simultánea junto a tu acción principal, puedes activar una de las habilidades de tus lámparas, dándole la vuelta y colocando bocabajo la ficha de lámpara escogida.

- **Reactivar una Lámpara** *(opcional):*

En tu turno, puedes gastar tres de tus fichas de paisaje del mismo tamaño para reactivar una ficha de lámpara que hayas usado previamente, dándole la vuelta a su lado no usado. *Excepción: En partidas a 2 jugadores, se requiere gastar cuatro fichas de paisaje.*

· Construir el Jardín ·

En tu turno, elige una de las losetas de jardín que esté bocarriba en la parte superior de una de las cuatro pilas de las esquinas del tablero y colócala en un espacio disponible del tablero del jardín.

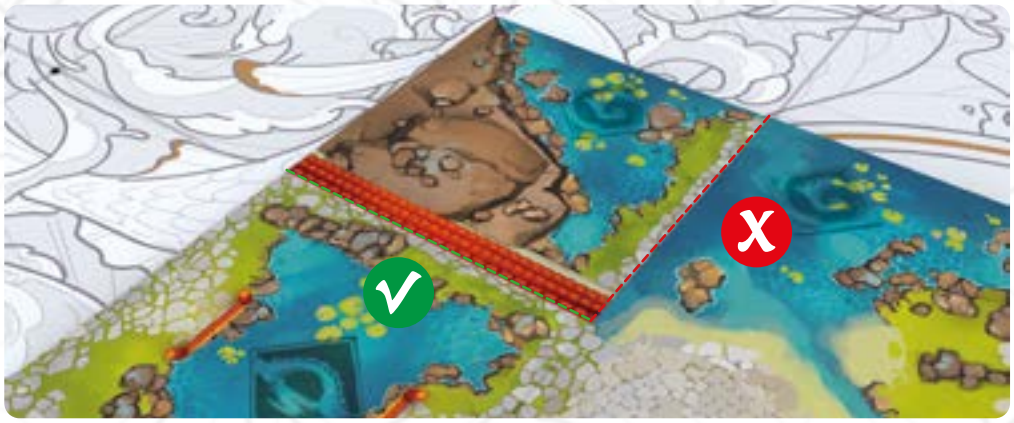
- La loseta se debe colocar adyacente al menos a otra loseta que ya esté en el tablero del jardín.

- Los distintos tipos de terreno de los lados de la loseta que se coloca deben coincidir con los de las losetas que queden adyacentes. *Excepción: Algunas losetas tienen dibujado un muro en alguno de sus lados. Los muros pueden coincidir con cualquier tipo de terreno y pueden cerrar espacios de terreno, garantizando así un nivel de avance en el elemento correspondiente.*

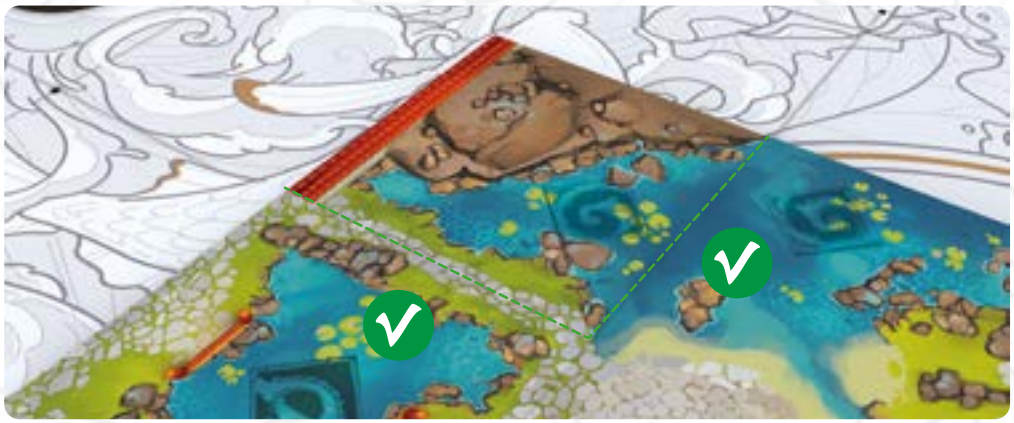
Después de colocar la loseta de jardín, revisa cómo ha quedado y recoge las recompensas conseguidas según estas pautas:

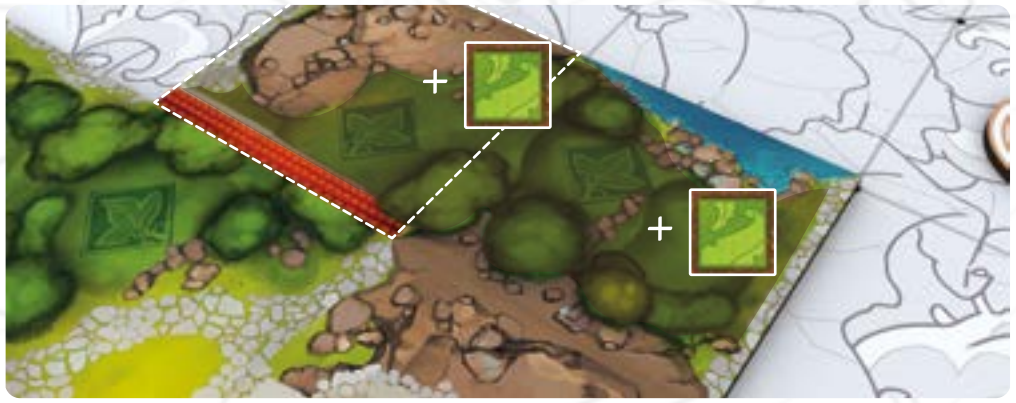
- Por cada lado cuyo tipo de terreno coincida con el de una loseta adyacente, avanza en tu tablero personal un nivel el cubo correspondiente a ese elemento.
- Un terreno se considera cerrado cuando una región de vegetación, agua o piedra se ha completado y no permite que se le añadan nuevas losetas adyacentes. Si un terreno se cierra como resultado de haber colocado una nueva loseta, avanza en tu tablero de jugador un nivel el cubo correspondiente al tipo de terreno que se ha cerrado. Los muros se pueden utilizar para cerrar terrenos. Si un terreno llega a tocar el lado exterior del tablero de juego, entonces **no** se considera cerrado.
- Si uno de los lados de la loseta que acabas de colocar muestra un camino y coincide con otro camino adyacente, obtienes una moneda.
- Si al colocar la nueva loseta haces coincidir **dos de sus lados con caminos** con otros caminos, puedes elegir obtener dos monedas o, en su lugar, avanzar un nivel en el marcador que desees de tu tablero de jugador.

Todas estas bonificaciones son acumulativas. De hecho, es posible avanzar en uno o más niveles de uno o más marcadores y obtener una o más monedas colocando una única loseta.

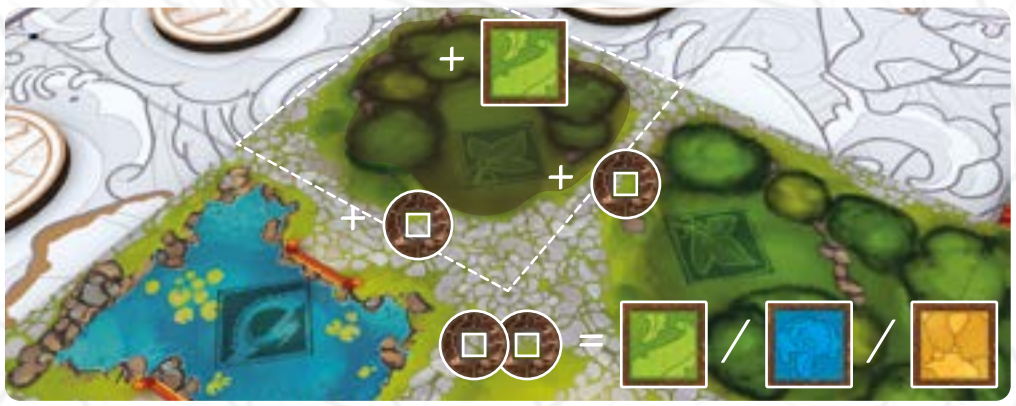


Viola decide Construir el Jardín y escoge una loseta con múltiples tipos de terreno en sus lados. La coloca para que coincidan con los mismos tipos de terreno de las losetas adyacentes (ver la imagen de abajo). Gana un nivel de avance en el elemento agua de su tablero personal y obtiene también una moneda por haber hecho coincidir el lado del camino.





En este ejemplo, el jugador gana un nivel de avance en el elemento vegetación por la conexión realizada y otro nivel de avance también en vegetación por haber cerrado un terreno. El lado del muro puede conectarse con cualquier tipo de terreno, pero no aporta ninguna recompensa.



En este otro ejemplo, el jugador puede ganar o bien dos monedas por haber conectado los dos lados con caminos, o bien un nivel de avance en el marcador que quiera de su tablero personal. También gana un nivel de avance en vegetación, ya que la loseta que ha colocado ya muestra un área cerrada en su centro, rodeada de caminos.

En este ejemplo, el jugador gana dos monedas por los dos lados con caminos que coinciden más dos niveles de avance en el marcador de agua de su tablero de jugador: uno por el lado de agua que coincide con la loseta adyacente y otro por haber cerrado un terreno de agua.

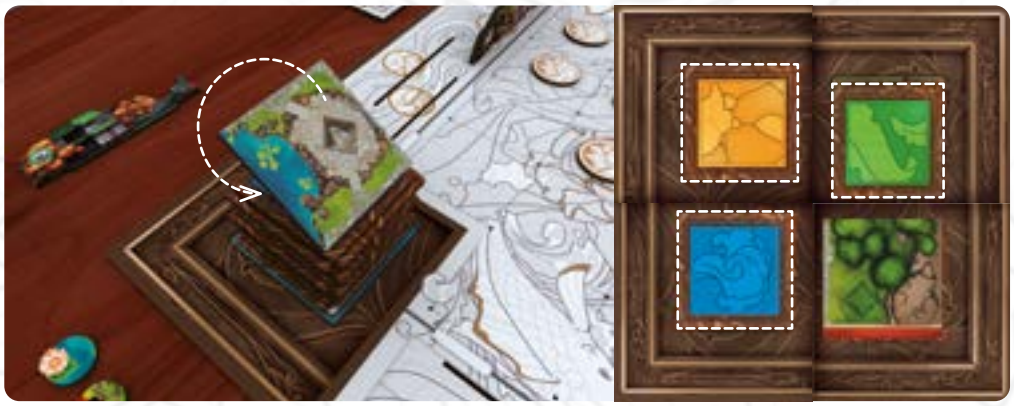
Si al colocar una loseta se tapa un espacio que contiene una ficha de paisaje, **obtienes inmediatamente esa ficha** y **debes** insertar en el tablero del jardín una loseta de paisaje del tipo correspondiente (pequeño o grande). Para hacerlo, elige una de las dos losetas del tamaño correspondiente (de las que están bocarriba). Insértala en el hueco del tablero que desees que se corresponda con su tamaño. Una vez colocada, revela una nueva loseta de paisaje si fuera necesario, de manera que siempre haya dos losetas visibles para cada tamaño.

· Insertar una Loseta de Paisaje ·

Las losetas se pueden insertar en cada uno de los cinco huecos que hay en cada lado del tablero del jardín. La línea de huecos interior sirve para insertar las losetas de paisaje pequeño, mientras que la exterior está preparada para las losetas de paisaje grande.

Viola coloca una loseta de jardín en un espacio del tablero en el que hay una ficha de paisaje. Después de avanzar un nivel de vegetación en su tablero de jugador, toma la ficha de paisaje (la sitúa cerca de su tablero) y escoge una de las dos losetas de paisaje pequeño para insertarla después en uno de los huecos del tablero del jardín.

IMPORTANTE: Después de completar la acción de Construir el Jardín, si hay menos de dos losetas de jardín bocarriba en el tablero, dale la vuelta a la primera loseta de cada pila para que las cuatro queden bocarriba.



· Losetas de Jardín Especiales ·

Mezcladas con las losetas de jardín normales encontrarás otras losetas de jardín especiales. Estas losetas ofrecen recompensas únicas y al colocarlas no es necesario que los tipos de terreno de sus lados coincidan con los de las losetas adyacentes. Además, todos los lados de una loseta de jardín especial sirven para cerrar terrenos, lo que puede ayudar a ganar niveles de avance adicionales.

Hehua ting, el templo del loto (muro azul): Obtienes una moneda + una moneda más por cada lado de agua adyacente.

Hua ting, el templo de las flores (muro verde): Obtienes una moneda + una moneda más por cada lado de vegetación adyacente.

Simian ting, el templo de piedra (muro marrón): Obtienes una moneda + una moneda más por cada lado de piedra adyacente.

Si colocas una loseta de jardín adyacente a una loseta de jardín especial que se había colocado previamente en el tablero y coinciden los tipos de terreno de sus lados, obtienes una moneda.

Viola coloca la loseta de jardín Simian ting (bordes marrones) junto a una loseta con un lado de terreno piedra. Obtiene dos monedas - una por el propio Simian ting más una adicional por el lado de piedra adyacente. Uno de los lados queda conectado con un camino; no le aporta ninguna recompensa, pero puede colocarlo así si quiere. Viola también obtiene un nivel de avance en el elemento piedra por haber cerrado un área de piedra.

En el siguiente turno, Michele coloca una loseta de jardín con un lado de piedra adyacente a la loseta de jardín de Simian ting. Gana una moneda por colocarla junto a la loseta de Simian ting, otra moneda por hacer coincidir el lado del camino y un nivel de avance en el marcador de piedra porque el terreno de piedra ha quedado completamente cerrado.

· Colocar Decoración ·

En tu turno, toma dos cartas del mazo de decoración, más una carta adicional por cada loseta que quede bocabajo en la parte superior de las cuatro pilas de losetas de jardín. Escoge una de las cartas para decorar el jardín y sitúala delante de ti junto al resto de cartas de decoración que hayas jugado en turnos anteriores, ordenándolas según sus tipos. Después, toma de la reserva la pieza decorativa correspondiente y colócala en alguna de las zonas designadas para su tipo en el tablero del jardín, y además obtienes la bonificación de un solo uso que muestre la propia carta de decoración. Las cartas que no escojas se descartan bocarriba en una pila junto al mazo de decoración. Si el tablero no tiene ningún área que permita colocar la pieza decorativa, o si no hay disponible ninguna pieza del tipo requerido, entonces esa carta no se puede escoger.

1. Nombre de la Pieza Decorativa

2. Guía de Colocación: La zona del tablero del jardín donde se puede colocar la pieza decorativa según su tipo (Ejemplo: los peces se sitúan en losetas con agua)

3. Bonificación de un solo uso

4. Iconos de Puntuación para el Final de Partida

IMPORTANTE: En el supuesto de que no haya espacios libres para colocar ninguna de las piezas decorativas de ninguna de las cartas de decoración que hayas tomado ese turno, entonces tienes que descartarlas todas y tu turno termina. Puedes realizar, eso sí, acciones opcionales.

Viola decide que su acción principal sea Colocar Decoración. Roba tres cartas y escoge quedarse con los peces. Coloca la pieza decorativa de los peces en el jardín, en un espacio de agua.

· Iconografía de las Cartas de Decoración ·

Los iconos de las cartas de decoración se puntúan al final de la partida.

Pájaros y Peces

6 monedas si tienes una pareja de cartas de pájaros y peces.

0 monedas si solo tienes una carta de pájaros o de peces.

Obtienes monedas adicionales por cada pareja de más que tengas; tener múltiples cartas sueltas de un solo tipo no proporciona monedas adicionales.

Lotos y Peonías

6 monedas si tienes una pareja de cartas de loto y peonías.

0 monedas si solo tienes una carta de loto o de peonías.

Obtienes monedas adicionales por cada pareja de más que tengas; tener múltiples cartas sueltas de un solo tipo no proporciona monedas adicionales.

Puente

2 monedas por cada carta de puente.

Templete

12 monedas para el jugador que más cartas de Templete tenga.

6 monedas para el segundo jugador que más cartas de Templete tenga.

*Si varios jugadores empatan con el mayor número de Templetes, divide **18** monedas a partes iguales entre ellos, ignorando las sobrantes. En este caso, el jugador en segunda posición no obtiene ninguna moneda.*

Árboles

1-4-9-16-25 monedas dependiendo de cuántos árboles diferentes tengas.

Si tienes varios conjuntos de cartas de árbol, cada conjunto proporciona monedas por separado.

Áreas del tablero del jardín donde se puede colocar cada tipo de decoración:

área de vegetación: árboles, peonías, pájaros

área de agua: loto, peces

área de puente: puentes

área de piedra: templetes

Bonificaciones inmediatas:

Avanza en el marcador de vegetación

Avanza en el marcador de agua

Avanza en el marcador de piedra

Avanza en cualquier marcador

Retira una ficha de paisaje de tu elección del tablero del jardín, colócala frente a ti e inserta la loseta de paisaje correspondiente en el tablero.

IMPORTANTE: Al final de la acción de Colocar Decoración tienes que darle la vuelta a todas las losetas de jardín de la parte superior de las pilas del tablero que estuvieran bocabajo, dejándolas bocarriba.

Viola elige colocar decoración. Hay dos losetas de jardín bocabajo, así que toma cuatro cartas de decoración (dos cartas de base más una adicional por cada loseta de jardín que esté bocabajo en la parte superior de su pila). Toma un templete, una carta de peces y dos peonías. Escoge quedarse la peonía con la bonificación de avance en el marcador de vegetación. Coloca la pieza decorativa correspondiente en un espacio de vegetación libre del jardín. Hace avanzar un nivel el cubo del marcador de vegetación. Obtendrá seis monedas al final de la partida, dado que anteriormente ya había jugado una carta de decoración de loto (loto + peonías = seis monedas).

· Influir a un Personaje ·

1. Nombre
2. Bonificación de Inicio
3. Habilidad del Personaje
4. Vista Preferida

Después de llevar a cabo la acción principal, puedes, si lo deseas, influir a un personaje. Todos los jugadores empiezan la partida con un personaje y pueden emplear su habilidad durante su turno.

Para influir a un **nuevo** personaje, tienes que haber avanzado tus tres cubos al menos al nivel requerido para ese nuevo personaje, tomando como referencia los iconos de personaje impresos en el tablero del jugador. Además, es necesario que haya en el tablero al menos un espacio libre donde se pueda colocar el personaje.

Para influir a un personaje, debes:

- Escoger y tomar una de las dos cartas de personaje reveladas junto al tablero. Alternativamente, puedes tomar la carta superior del mazo de personajes (que está bocabajo). Después, toma la miniatura de personaje correspondiente.
- Una vez hecho esto, elige uno de tus personajes y coloca su miniatura en el tablero del jardín, en uno de los espacios disponibles para personajes – en una loseta de jardín, en una pieza decorativa de puente o en una pieza decorativa de templete. **Finalmente, encara la miniatura hacia uno de los cuatro puntos cardinales.**

Al final de la partida, todos los jugadores obtendrán monedas por cada personaje que tengan en el tablero, dependiendo de su posición, de su encaramiento y de su vista preferida.

Los personajes con este icono ganarán monedas según las losetas específicas que tengan en su línea de visión del tablero de jardín.

Los personajes con este icono ganarán monedas según los iconos específicos que haya en las losetas de paisaje hacia las que estén mirando.

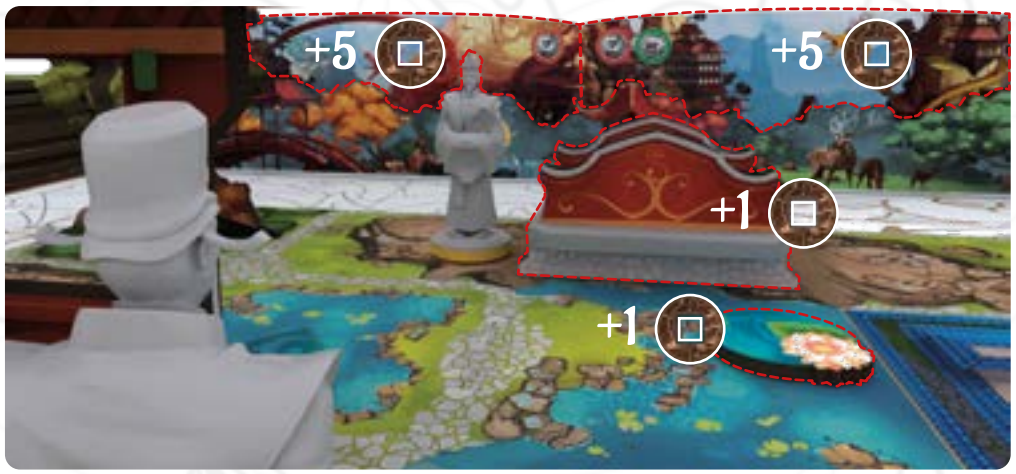
Además, cada personaje obtendrá una moneda por cada elemento decorativo que tenga en su línea de visión.

Todos los jugadores deben tener siempre una miniatura de personaje encima de una de sus cartas. La habilidad de ese personaje representa la habilidad activa que tiene disponible el jugador.

IMPORTANTE: Después de colocar una miniatura de personaje en el tablero del jardín, su habilidad deja de estar disponible.

- Si has elegido una de las cartas de personaje que estaban bocarriba, revela una nueva carta del mazo y colócala bocarriba en la mesa para que haya siempre dos cartas de personaje a la vista de todos los jugadores.

CONSEJO: La lista de personajes se detalla en la última página de este reglamento.



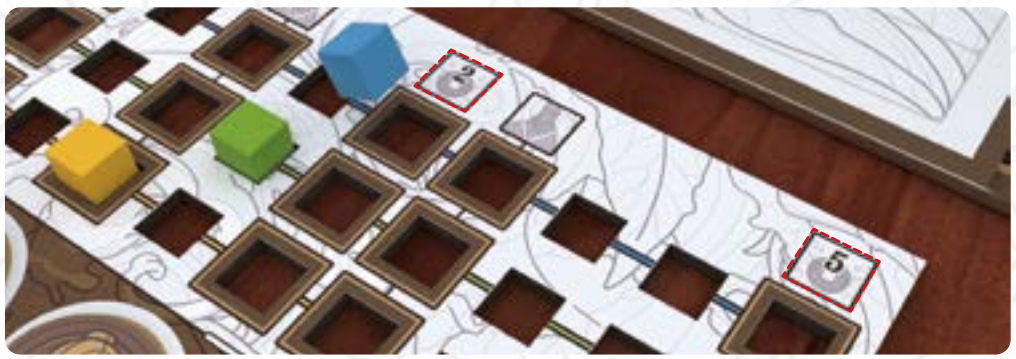
Viola empezó la partida con el personaje del Eremita. Después de su última acción de Colocar Decoración, por fin ha alcanzado el requisito del marcador de agua para poder influir a un nuevo personaje. Escoge la carta del Emperador, toma la miniatura correspondiente y la coloca en el tablero del jardín encarada hacia el paisaje que tiene dos dragones; la vista preferida del Emperador le proporcionará a Viola 5 monedas al final de la partida por cada icono de dragón en el paisaje activo (ver la Descripción de los Personajes en la página 12 para más detalles). Después revela una nueva carta de personaje del mazo para reemplazar la carta que se ha quedado.

IMPORTANTE: Si no hay espacios libres en el tablero del jardín para colocar personajes o si no quieres realizar la acción de Influir a un Personaje en ese momento, toma en su lugar una ficha de personaje. Puedes usar esa ficha en turnos posteriores para realizar la acción de *Influir a un Personaje*. Solo se puede influir a un personaje por turno. Cuando un jugador alcanza en su tablero personal el siguiente umbral para influir a un nuevo personaje, ese jugador pierde de manera inmediata cualquier ficha de personaje que tenga.

• Bonificación de Monedas del Tablero de Jugador •

Cuando un cubo alcanza el nivel requerido para obtener monedas, al llegar a las zonas señaladas con un icono de moneda en tu tablero de jugador, obtienes inmediatamente las monedas correspondientes.

Cada uno de los cubos en cada uno de los marcadores funciona de manera individual y ofrece estas bonificaciones por separado. Si un jugador alcanza el final del marcador con sus tres cubos habrá obtenido al final de la partida un total de 21 monedas.



• Usar una Lámpara •

En tu turno y solo una vez por turno, puedes usar la habilidad de una de tus lámparas. Para hacerlo, dale la vuelta a la ficha de lámpara escogida y ponla bocabajo en tu tablero, activando así su habilidad. Hay cuatro habilidades diferentes.

Al llevar a cabo la acción de Construir el Jardín, coloca dos losetas de jardín y puntúa ambas. Ambas losetas tienen que estar bocarriba al principio de tu turno.

Al llevar a cabo la acción de Colocar Decoración, coloca dos piezas decorativas de las cartas que hayas tomado ese turno y gana las bonificaciones de un solo uso de ambas.

Mueve uno de los personajes que tengas en el tablero del jardín a otro espacio disponible y, si quieres, cambia su encaramiento. De manera alternativa, puedes simplemente cambiar el encaramiento de uno de tus personajes sin moverlo. Esta habilidad solo se puede aplicar a los personajes de tu propiedad que ya tuvieras en el tablero del jardín.

Al influir a un nuevo personaje, puedes seleccionar un personaje específico del mazo de personajes en lugar de tomar uno de los que están bocarriba; una vez hecho, baraja el mazo. O bien puedes, al colocar una loseta de paisaje, elegir cualquiera de las losetas no reveladas; una vez hecho, baraja el montón.

RECUERDA: Solo puedes utilizar una lámpara por turno.

• Reactivar una Lámpara (Opcional) •

En tu turno, puedes gastar tres fichas de paisaje del mismo tamaño para reactivar una ficha de lámpara que hayas usado previamente, dándole la vuelta a su lado no usado. Las fichas de paisaje gastadas de esta manera se devuelven a la caja de juego. *Excepción: En partidas a 2 jugadores es necesario gastar cuatro fichas de paisaje.*

• Fin de la Partida •

El final de la partida se desencadena cuando solo quedan tres o menos fichas de paisaje en el tablero del jardín o cuando se haya agotado una de las cuatro pilas de losetas de jardín. La partida continúa hasta que complete su turno el jugador que se sienta a la derecha de quien tenga la ficha del Ingeniero; de esta manera todos los jugadores habrán jugado el mismo número de turnos. Después, haz el recuento de la puntuación final para determinar quién ha ganado la partida.

• Puntuación •

Cuenta las monedas que has obtenido durante la partida. Añade lo siguiente:

- Las monedas que has obtenido por las cartas de decoración que hayas reunido durante la partida. Ejemplos:
  - **Gana seis monedas por cada pareja de cartas de loto y peonías.**
  - **Gana seis monedas por cada pareja de cartas de pájaros y peces.**
  - **El jugador con el mayor número de cartas de templete gana 12 monedas. El segundo jugador con el mayor número de cartas de templete gana seis monedas.** En caso de que haya varios jugadores empatados con el mayor número de templetes, divide a partes iguales 18 monedas entre todos ellos, ignorando las que sobren; el segundo jugador con más cartas de templete no gana en este último caso ninguna moneda. Si no hay empate para el jugador en primer lugar, pero sí lo hay para el segundo, divide a partes iguales 6 monedas entre todos los jugadores empatados, ignorando las que sobren.
  - **Gana 1-4-9-16-25 monedas por tener 1-2-3-4-5 cartas de árboles diferentes. Si un jugador tiene múltiples conjuntos de cartas de árbol, cada uno de ellos proporciona monedas por separado.**
  - **Gana dos monedas por cada carta de puente.**
- **Las monedas obtenidas por los personajes.**
  - Gana una moneda por cada elemento decorativo en la línea de visión de cada uno de tus personajes.

Para determinar si un elemento decorativo está en la línea de visión de un personaje, toma como referencia de inicio el espacio en el que está el personaje y sigue las losetas en la dirección hacia la que está encarado el personaje hasta llegar al final del tablero del jardín. Si el personaje tiene un elemento decorativo en su propia loseta, se considera que también está en su línea de visión.

  - Gana monedas según la **vista preferida** del personaje. La vista preferida de cada personaje está indicada en la parte inferior de su carta de personaje. Puede referirse a la línea de visión (icono de un ojo dentro de un diamante) o a los iconos del **paisaje activo** (icono de un ojo dentro de un círculo). **El paisaje activo incluye las cinco losetas de paisaje, tres pequeñas y dos grandes, que hay insertadas en el lateral del tablero del jardín hacia el que esté mirando el personaje.**

Gana el jugador que haya reunido el mayor número de monedas. En caso de empate, rómpelo en favor del que tenga más fichas de paisaje. Si persiste el empate, gana el que haya hecho avanzar más sus cubos en los marcadores de su tablero personal. Si el empate sigue persistiendo, todos los jugadores empatados comparten la victoria.

• Variante en Solitario "Ying & Yang" •

En este modo de juego, tu objetivo es completar la parte central del tablero del jardín, que se compone de 28 espacios ubicados alrededor de la loseta inicial.

Este modo de juego deja sin usar los espacios que hay justo en la parte más exterior del tablero. Tampoco se toman cartas de decoración y no se utilizan ni las habilidades de los personajes ni los tableros de jugador.

La partida termina de manera inmediata si en algún momento no hay disponible ninguna acción legal o si se agota alguna de las pilas de las losetas de jardín y no puedes continuar jugando con la ayuda de una lámpara. En este caso, el juego te ha derrotado. En cambio, si consigues cubrir todos los espacios de la parte central del tablero, habrás ganado tú.

En este último caso, suma tu puntuación total y compárala con la tabla de más adelante para comprobar qué tal lo has hecho.

• Preparación •

La preparación para la variante en solitario es idéntica a la de la partida con varios jugadores, con las siguientes modificaciones:

1. Baraja las cartas de personaje inicial. Toma dos de ellas y coloca una bocarriba frente a ti. Sitúa encima de ella la miniatura de personaje correspondiente. La habilidad de ese personaje no se utilizará durante la partida, pero su vista preferida sí se usa de la manera habitual.

Después de que se coloque un personaje en el jardín, revisa la carta que no habías seleccionado. Coloca la miniatura de personaje correspondiente en un espacio disponible del tablero de juego. Devuelve esa carta a la caja del juego.

Las miniaturas de personaje que se colocan de esta manera se consideran "neutrales". No recompensan con monedas, pero ocupan espacios de personaje en el tablero del jardín. La línea de visión de los personajes neutrales no se tiene en cuenta en la variante en solitario.

Baraja las cuatro cartas de personaje inicial que quedan junto con las otras seis restantes para formar un mazo de diez cartas. Colócalo bocabajo junto al tablero central y revela dos personajes.

2. Baraja las 54 cartas de decoración y coloca el mazo bocabajo.

2.1 Revela las cuatro primeras cartas de decoración y colócalas bocarriba, una a una, junto a cada una de las pilas de losetas de jardín.

3. Baraja cuatro fichas de paisaje pequeño y cuatro fichas de paisaje grande. Colócalas bocarriba en los espacios indicados en el diagrama de la página 10.

Recuerda: En este modo de juego no puedes colocar losetas de jardín en los espacios que estén fuera de la parte central del tablero, señalada en color verde en el diagrama de la página 10.

4. Coloca frente a ti las cuatro fichas especiales de lámpara del modo solitario. Devuelve a la caja de juego el resto de las fichas de lámpara y todos los tableros de jugador.

IMPORTANTE: En la variante en solitario no se usan los tableros de jugador.

· Cómo se juega ·

En cada turno tienes que elegir y colocar una loseta de jardín de las que haya disponibles, así como la pieza de decoración que indique la carta que haya junto a esa misma pila. Para llevar a cabo esta acción es imprescindible que se puedan colocar tanto la loseta como la pieza de decoración; si no es posible, entonces no puedes elegir esa pareja de loseta y carta. Si en algún momento se da el caso de que no puedas colocar ninguna de las parejas de loseta de jardín y carta de decoración de las que haya disponibles y no puedes continuar la partida con la ayuda de una lámpara, entonces la partida se acaba y el juego te derrota.

Una vez que hayas elegido la pareja **(1)**, coloca tanto la loseta como la pieza de decoración en el tablero siguiendo las reglas normales; después, descarta la carta de decoración y colócala en la pila de descartes **(2)**.

Hecho esto, acude a la pareja de loseta de jardín y carta de decoración de la esquina opuesta a la pareja que habías seleccionado **(3)**. Descarta la carta de decoración y sitúa la loseta de jardín bocarriba junto al tablero de juego, en el "área de muestras de losetas de jardín".

Después, revela dos losetas de jardín para que vuelva a haber cuatro losetas de jardín bocarriba. Finalmente, toma y coloca una nueva carta de decoración en cada una de las pilas en las que has revelado losetas de jardín.

De esta manera vuelve a haber cuatro parejas de losetas de jardín y cartas de decoración.

Si el mazo de cartas de decoración se agota, baraja la pila de descartes y fórmalo de nuevo.

· Construir el Jardín ·

Como en este modo de juego no hay tableros de jugador, no se pueden ganar niveles en los marcadores de elemento.

Cuando se coloca una loseta de jardín, obtienes una moneda por cada lado cuyo terreno coincida con otro terreno igual al de la loseta adyacente (vegetación, agua o piedra). Obtienes una moneda adicional por cada nuevo terreno que cierres. Acude a la página 3 para ver qué significa cerrar un terreno. Los muros sirven para cerrar cualquier tipo de terreno, pero ten en cuenta que los lados más exteriores del jardín central no cierran terrenos.

IMPORTANTE: No se obtienen monedas por hacer que coincidan caminos.

· Fichas de Paisaje ·

Después de obtener una ficha de paisaje, inserta en el tablero del jardín una de las dos losetas disponibles de paisaje del tamaño correspondiente. Después, inserta la otra loseta de ese mismo tamaño justo en el lado opuesto del tablero del jardín. Revela dos nuevas losetas de paisaje para que vuelva a haber cuatro bocarriba (dos pequeñas y dos grandes).

Puedes gastar cuatro fichas de paisaje del mismo tamaño en cualquier momento para devolver cualquier pieza de decoración del tablero del jardín a la caja de juego.

IMPORTANTE: En el Modo Solitario no puedes gastar fichas de paisaje para reactivar fichas de lámpara.

· Influir a los Personajes ·

Puedes influir a un personaje nuevo una vez que hayas alcanzado una cierta cantidad de monedas. Podrás influir a un nuevo personaje cada vez que llegues a 10, 20 y 30 monedas. No puedes influir a más de cuatro personajes (incluido el de inicio).

Cada vez que influyas a un nuevo personaje, toma una de las dos cartas de personaje reveladas y descarta la otra. Coloca la carta que has elegido frente a ti y pon encima la miniatura correspondiente. Después, coloca la miniatura de la carta que has descartado en algún espacio disponible del tablero y trátalo como un personaje "neutral" (igual que sucede durante la preparación de la partida). Finalmente, revela dos nuevos personajes del mazo de personajes.

Al final de la partida y siempre que el juego no te haya derrotado, coloca sobre el tablero de juego todos los personajes a los que hayas influido. Estos personajes te proporcionarán monedas según su vista preferida, tal y como sucede en la partida para varios jugadores.

· Fichas de Lámpara ·

Así son las habilidades de las lámparas en la variante en solitario:

Escoge una de las parejas de pila y carta, pero coloca únicamente la loseta de jardín, ignorando la carta de decoración. Descarta tanto esa carta de decoración como la de la pila situada en la esquina opuesta. Toma la loseta de jardín de esa esquina opuesta y colócala en el "área de muestras de losetas de jardín". Finalmente, rellena de nuevo tanto las losetas de jardín como las cartas de decoración.

Escoge una de las losetas de jardín que has ido dejando junto al tablero en el "área de muestras de losetas de jardín" y colócala según las reglas habituales.

Descarta las cuatro cartas de decoración en juego y reemplázalas con nuevas cartas del mazo de decoración.

Vuelve a usar la habilidad de una de las fichas de lámpara que ya hayas usado.

· Fin de la Partida ·

La partida termina en derrota si se da alguna de las siguientes condiciones antes de que se hayan cubierto con losetas de jardín todos los espacios del jardín central.

1. Se agota una de las pilas de losetas de jardín.
2. No puedes colocar ninguna de las parejas de loseta de jardín + carta de decoración.

La partida termina en victoria si se consiguen cubrir los 28 espacios del jardín central con losetas de jardín.

· Colocación Final de los Personajes ·

Si terminas la partida de forma victoriosa, coloca tus miniaturas de personaje en alguno de los espacios disponibles del tablero de jardín, encaradas hacia donde quieras. Obtienes monedas según la vista preferida de los personajes, al igual que sucede en las partidas con varios jugadores.

Suma todas las monedas que has obtenido durante la partida y las que has conseguido colocando a los personajes; esa es tu puntuación final. Compárala con la tabla de abajo para comprobar qué tal lo has hecho.

Hasta 60	工匠 Artesano	76–95	工程师 Ingeniero
61–75	设计师 Diseñador	96 o más	总监 Inspector

· Idiomas ·

Este reglamento está disponible en múltiples idiomas en la web de Thundergryph Games. Puedes escanear el código QR de la izquierda para acceder fácilmente a la web desde tu teléfono móvil, o puedes acceder manualmente utilizando la siguiente dirección:

https://thundergryph.com/rulebooks

· Soporte ·

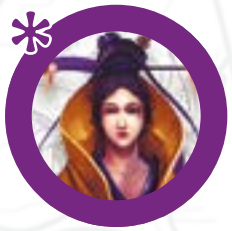
Prestamos el mayor cuidado a nuestros juegos. Pero a veces pueden surgir imprevistos. Si tienes algún problema con los componentes del juego, envíanos un correo electrónico a:

juegosdemesa@tcgfactory.com

• Descripción de los Personajes (*personajes iniciales) •

ARQUITECTO x2 x2
Bonificación Inicial: Vegetación
Habilidad: Obtienes dos monedas cada vez que colocas un templete o un puente en el tablero del jardín.
Vista Preferida: Obtienes tres monedas por cada icono de construcción que tenga el paisaje activo.

NIÑA x1 x4
Bonificación Inicial: Piedra
Habilidad: Obtienes dos monedas cada vez que colocas una pieza decorativa de pájaros o peces.
Vista Preferida: Obtienes dos monedas por cada icono de animal que tenga el paisaje activo.



EMPERATRIZ
Bonificación Inicial: Agua
Habilidad: Obtienes dos monedas cada vez que colocas una pieza decorativa de loto o de peonía.
Vista Preferida: Obtienes nueve monedas. Si el Emperador o la Dama están la línea de visión de la Emperatriz, pierdes tres monedas por cada uno de ellos.

EREMITA
Bonificación Inicial: Piedra
Habilidad: Obtienes una moneda cada vez que avanzas uno o más niveles en el marcador de piedra. Avanzar dos niveles con la misma loseta proporciona una única moneda.
Vista Preferida: Obtienes dos monedas (con un máximo de diez monedas) por cada loseta de jardín que tenga terreno de piedra y esté en la línea de visión del Eremita.

POETISA
Bonificación inicial: Agua
Habilidad: Obtienes una moneda cada vez que avanzas uno o más espacios en el marcador de agua. Avanzar dos niveles con la misma loseta proporciona una única moneda.
Vista Preferida: Obtienes dos monedas (con un máximo de diez monedas) por cada loseta de jardín que tenga terreno de agua y esté en la línea de visión de la poetisa.

ESTUDIANTE
Bonificación inicial: Vegetación
Habilidad: Obtienes una moneda cada vez que avanzas uno o más espacios en el marcador de vegetación. Avanzar dos niveles con la misma loseta proporciona una única moneda.
Vista Preferida: Obtienes dos monedas (con un máximo de diez monedas) por cada loseta de jardín que tenga terreno de vegetación y esté en la línea de visión del estudiante.

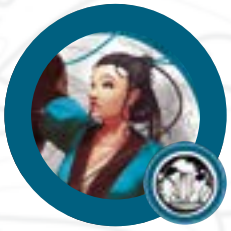
EMPERADOR x3 x0
Habilidad: No tiene.
Vista Preferida: Obtienes cinco monedas por cada dragón que tenga el paisaje activo.

DAMA x2 x0
Habilidad: No tiene.
Vista Preferida: Obtienes seis monedas si el paisaje activo tiene solo la luna o solo el sol; obtienes doce monedas si tiene tanto la luna como el sol.

MERCADER x1 x4
Habilidad: Al llevar a cabo la acción de Colocar Decoración, puedes gastar una moneda para tomar dos cartas de decoración adicionales, o puedes gastar una moneda para tomar la carta de decoración que haya en la parte superior de la pila de descartes. En ambos casos, puedes tomar la cantidad de cartas que te corresponda y luego decidir si quieres gastar una moneda para tomar más.
Vista Preferida: Obtienes dos monedas por cada pueblo que tenga el paisaje activo.

MONJE x2 x1
Habilidad: Obtienes dos monedas cada vez que tengas que elegir solo entre dos losetas de jardín o dos cartas de decoración.
Vista Preferida: Obtienes tres monedas por cada templo Budista que tenga el paisaje activo.

OFICIAL
Habilidad: Al principio de tu turno, puedes gastar una moneda para darle la vuelta a todas las losetas de jardín del tablero de jardín que estén bocabajo. En su lugar, puedes tomar una loseta que esté bocarriba en la parte superior de una de las pilas y ponerla bocabajo en el fondo de su montón, y luego revelar una nueva loseta de la parte superior de forma gratuita.
Vista Preferida: Obtienes una moneda por cada elemento que tenga el paisaje activo.



ESPADACHINA DANZANTE x2 x4
Habilidad: Obtienes una moneda cada vez que tomas una ficha de paisaje del tablero del jardín.
Vista Preferida: Obtienes dos monedas por cada catarata que tenga el paisaje activo.

www.thundergryph.com
Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2º, 41011 Sevilla, España - support@thundergryph.com
© 2019 ThunderGryph Games, Todos los derechos reservados.